

# PIKANÄPPÄIMET

YLÄNUOLI/W	Liiku eteenpäin
ALANUOLI/S	Liiku taaksepäin
VASEN NUOLI / A	Liiku vasemmalle
OIKEA NUOLI / D	Liiku oikealle
VAIHTONÄPPÄIN + YLÄ, ALA, VASEN, OIKEA NUOLI TAI W, S, A, D	Julkse eläintarhan kävijän tilassa
ESC	Tyhjennä kohdistimen objekti / sulje ruutu
(CTRL+Z)	Kumoa edellinen toimi
DEL	Ota kierrätystyökalu käyttöön tai poista se käytöstä
PLUSMERKKI (+)	Lähennä
MINUSMERKKI (-)	Loitonna
(CTRL + OIKEA NUOLI	Kierrä näkymää myötäpäivään
(CTRL + VASEN NUOLI	Kierrä näkymää vastapäivään
SUUREMPI KUIN -MERKKI (>)	Kierrä valittua objektiä myötäpäivään
PIENEMPI KUIN -MERKKI (<)	Näytä skenaarioiden ja haasteiden tavoitteet
(CTRL+C)	Avaat/sulje Construction (Rakennus) -ruutu
(CTRL+M)	Avaat/sulje Animals (Eläimet) -ruutu
(CTRL+T)	Avaat/sulje Landscaping (Maisemointi) -ruutu
(CTRL+H)	Avaat/sulje Staff (Työntekijät) -ruutu
(CTRL+Q)	Avaat Zoo Quick Stats (Eläintarhan pikatilastot) -ruutu
F1	Avaat Zoopedia
(CTRL+P)	Avaat valokuva-albumi
(CTRL+G)	Näytä skenaarioiden ja haasteiden tavoitteet
(CTRL+F)	Näytä taloustiedot
SARKAIN	Ota kartta käyttöön tai poista se käytöstä
G	Siirry ylä näkymästä kävijän näkymään tai pääinvastoin
C	Siirry valokuvanäkymästä kävijän näkymään tai pääinvastoin
VAIHTO+?	Avaat Ohje minipeleissä
(CTRL+R)	Nollaa fossiilirakennuspeli
H	Tutki vihjeitä tautien parantamiseen
P	Keskeytä peli / jatka peliä
F5	Tallenna peli
F6	Lataa tallennettu peli



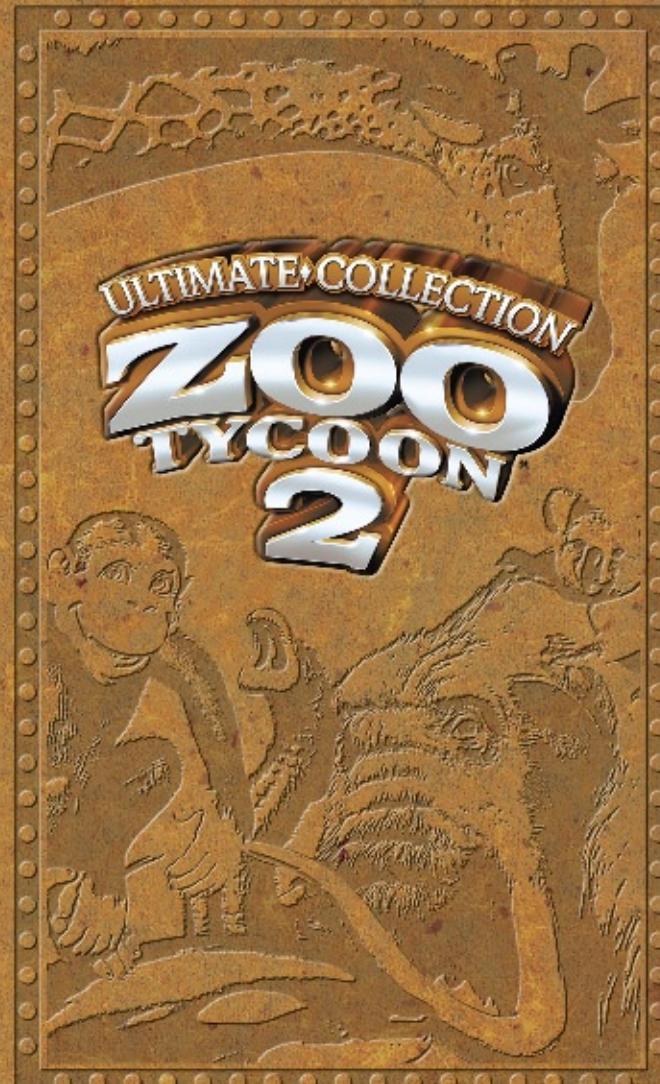
SUOMI

Games  
for Windows

Microsoft  
game studios



Games  
for Windows®



## ▲ Tärkeä videopelien pelaamista koskeva terveysvaroitus

### Tietoja valoyliherkkyyden aiheuttamista epileptisistä kohtaustista

Hyvin harvat ihmiset voivat saada epileptisen kohtaoksen tiettyntyyppisistä visuaalisisista kokemuksista. Tällaisia kokemuksia voivat olla esimerkiksi vilkkuvat valot tai videopeleissä esiintyvät kuviot. Jopa henkilöillä, joilla ei aiemmin ole ollut kouristuskohtausta tai epileptisia kohtausta, saattaa olla taipumus "valoyliherkkyyden aiheuttamiin kouristuskohtauihin" videopelejä pelatessaan.

Kohtaustilla voi olla useita eri oireita, kuten huimaa, näkökentän muuttuminen, silmien tai kasvojen nykimen, käsien tai jalkojen nykimen tai vapina, keskittymiskyytin puute, sekavuus tai hetkellinen tajunnan menetys. Kohtaukset saattavat aiheuttaa tajunnan menetyksen tai kouristuksia, jotka voivat johtaa loukkaantumiseen esimerkiksi kaatumisen tai esineisiin törmäämiseen seurausena.

Lopeta pelaaminen heti ja hakeudu lääkärin hoitoon, jos sinulla on joitakin näistä oireista. Vanhempien on tarkkailtava lapsiaan näiden oireiden varalta ja kysytävä lapsilta oireiden ilmaantumisesta. Lapsilla ja teini-ikäisillä on aikuisia suurempia todennäköisyyksiä saada epileptisen kohtaus. Voit vähentää epileptisten kohtausten vaaraa toimimalla seuraavasti. Istu kauempana näytöstä, käytä pienempää näyttöä, pelaa hyvin valaistussa huoneessa äläkä pelaa väsyneenä tai rasittuneena. Jos sinulla tai sukulaissillasi on ollut aiemmin tällaisia kohtausta tai epilepsiaa, neuvoittele lääkärin kanssa ennen pelaamista.

## Tietoja PEGI-järjestelmästä

PEGI-ikärajajärjestelmä estää alaikäisiä pelaamasta pelejä, jotka eivät sovi heidän ikäisilleen. HUOMAA, että nämä suositukset eivät perustu pelien vaikeuteen. Kahdesta osasta koostuva PEGI auttaa vanhempia ja pelien ostajia valitsemaan pelit tietoisesti pelaajan iän mukaan. Ensimmäinen osa on ikäluokitus:



Toinen kuvake kertoo pelin sisällön tyyppistä. Näitä kuvakkeita voi olla useita pelin luonteen mukaan. Pelin ikäluokitus perustuu sisältöön. Kuvakkeet:



VÄKIVALTA



KIROOLU



KAUHU



SEKSI



HUUMEET



SYRJINTÄ



UHKAPELI



PEGI  
ONLINE

Lisätietoja on osoitteessa <http://www.pegi.info> sekä [pegi-online.eu](http://pegi-online.eu)

## Sisällysluettelo

Tervetuloa kaikkien aikojen suurimpaan eläintarhaan!	2
Pelin asetukset	4
Kolme tapaa pelata	5
Liikkuminen eläintarhassa	6
Eläintarhan näkymät ja tilat	6
Eläintilaesimerkki: Leijonaperhe	8
Eläimet	10
Kävijät	12
Eläintarhan työntekijät	14
Eläintarhan johtaminen	16
Pelasta uhanalaiset lajit!	18
Perusta eläinsafari!	19
Sukella vesieläinten valtakuntaan!	20
Palauta kadonneet lajit!	22
Mahtava määrä eläimiä	24
Pelin pääpainikkeet	30
Pelin pääruudut	31
Tuotetukitietoja	32
Pikanäppäimet	32
Takakansi	





## Tervetuloa kaikkien aikojen suurimpaan eläintarhaan!

Ensimmäistä kertaa kaikki Zoo Tycoon® 2-pelin ja sen neljän laajennuspaketin – Endangered Species-, African Adventure-, Marine Mania- ja Extinct Animals -pelin – kaikki eläimet ja kaikki hauskat ominaisuudet sisältyvät samaan eläintarhaan.

Järjestä eläintarhan tilaa yli sadalle komealle eläimelle – niin aavikkoilveksille kuin vuorigorilloillekin. Äläkä unohda dinosauksia: muun muassa komeahampainen tyrannosaurus ja piikikäs doedicurus kaipaavat majapaikkaa. Voit pelata monenlaisia minipelejä, luoda merieläinesityksiä ja paljon muuta. Kaikkien aikojen hauskin eläintarha on nyt sinun käsissäsi!

## Asentaminen

Aseta CD-asemaan Zoo Tycoon 2: Ultimate Collection -pelin CD-levy 1 ja noudata näyttöön tulevia ohjeita.

Jos asennus ei ala automaattisesti tai jos muuta asennukseen tai peliin liittyviä ongelmia ilmenee, lue lisätietoja README-tiedostosta, joka on Zoo Tycoon 2: Ultimate Collection -pelin CD-levyllä 1.

## Pelin käynnistysnäyttö

Ennen kuin napsautat Play (Pelaa) -painiketta pelin käynnistysnäytössä, voit lukea tarinoita, vihjeitä tai foorumien keskusteluja Zoo Tycoon 2:n sivustosta napsuttamalla linkkejä.

Voit milloin tahansa käydä Zoo Tycoon 2:n sivustossa osoitteessa [www.zootycoon.com](http://www.zootycoon.com).



## Johdanto-osiot

Kun pelaat Ultimate Collection -pelit ensimmäistä kertaa, näyttöön tulee kehotus pelata johdanto-osiot. Voit pelata yhden osion tai kaikki osiot tai ladata osiot ja pelata niitä myöhemmin.



### JOHDANTO-OSIOIDEN ETSIMINEN

Valitse Main-valikosta (päävalikosta) Play Campaign Game (Pelaa kampanjapeli). Selaa osioita Select Campaign (Valitse kampanja)- ja Select Scenario (Valitse skenaario) -ruuduissa, osoita hiirellä haluamaasi osioita ja aloita pelaaminen napsuttamalla.



# Pelin asetukset

## Päävalikko

Kaikki Zoo Tycoon 2-seikkailut alkavat päävalikosta.

### PLAY CAMPAIGN GAME (PELAA KAMPAJAPELI)

Avaa kampanjapelitilan.  
Aloita kampanjapeli  
valitsemalla kampanja tai  
skenario.

### PLAY CHALLENGE GAME (PELAA HAASTEPELI)

Avaa haastepelitilan.  
Aloita haastepeli  
lapsuttamalla  
karttaa.

### LOAD SAVED GAME (LATAA TALLENNETTU PELI)

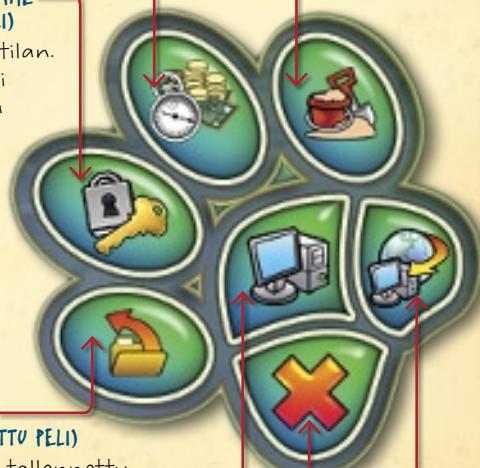
Valitse aiemmin tallennettu  
peli, jota haluat pelata.

### GAME OPTIONS (PELIN ASETUKSET)

Säädä kuvan ja äänen asetuksia  
sekä muita pelin asetuksia.

### EXIT GAME (LOPETA PELI)

Lopeta peli.



### PLAY FREEFORM GAME (PELAA VAPAAMUOTOINEN PELI)

Avaa vapaamuotoisen  
pelin pelitilan. Aloita  
vapaamuotoinen peli  
valitsemalla kartta.

### DOWNLOADS (LADATTAVAT TIEDOSTOT)

Lataa Zoo  
Tycoon 2-pelin  
päivityksiä.

# Kolme tapaa pelata

## Campaign (Kampanja)

Voit pelata skenaarioita ja pyrkiä päämäärään, joiden saavuttamista eläintarhan menestyminen edellyttää. Samalla saat avattua uusia skenaarioita! Voit ottaa hoivisi miekkaavalasvauvan, rakentaa sille kodin eläintarhassasi, ruokkia sen terveeksi ja päästä sen sitten vapautteen – kaikki yhden kampanjan aikana! Tosipelurit voivat testata taitojaan kampanjapeleissä.

## Challenge (Haaste)

Tämä on pelaajille, jotka eivät halua päästä helpolla! Aloita pienien ja vaativattona eläintarhan johtajana. Suoriudu lukuista haasteista ja nouse sankariksi, joka saa vaativattona eläinpiston muuttumaan ylväksi eläintarhaksi – mutta muista pitää silmällä niin aikaa kuin budjettiakin! Nämä pelit hiovat eläintarhanhoitajan taitoja.

## Freeform (Vapaamuotoinen)

Vapaamuotoisessa pelissä pelitapa on vapaa. Voit hankkia eläimiä niin paljon kuin vain haluat, rakentaa eläintiloja mielesi mukaan ja käyttää rajattomasti rahaa. Esteenä on vain oma mielikuvituksesi, jos sekään!



Haluatko tietää tietystä aiheesta lisää?  
Lisätietoja saat Zoopediasta painamalla  
F1-näppäintä.



# LiiKKUMINEN ELÄINTARHASSA

Näin voit siirtyä eläintarhassa näppäimistöä käyttämällä:

- Eteenpäin Paina YLÄNUOLTA tai W-näppäintä
- Taaksepäin Paina ALANUOLTA tai S-näppäintä
- Oikealle Paina OIKEAA NUOLTA tai D-näppäintä
- Vasemmalle Paina VASENTA NUOLTA tai A-näppäintä

Eläintarhassa voi liikkua helposti myös hiiren avulla. Voit liikkua eteenpäin, taaksepäin, oikealle tai vasemmalle osoittamalla hiirellä ylös, alas, oikealle tai vasemmalle.

## ELÄINTARHAN NÄKYMÄT JA TILAT

### Kartta



Karttanäkymästä saat yleiskuvan eläintarhasta. Sen avulla voit siirtyä mihin tahansa kohtaan kartassa nopeasti. Karttanäkymässä voit myös viedä eläintarhan kartan HTML-muotoon, jos haluat julkaisa sen Internetissä tai lähettää ystävälle sähköpostitse. Lisätietoja saat Zoopediasta.

### Ylänäkymä



Tämä on eläintarhan omistajan näkymä. Voit hankkia eläimiä, rakentaa eläintiloja ja viihtyisiä alueita kavijöille sekä hoitaa kaikkia muita eläintarhan liiketoimintaan liittyviä asioita. Kaikki pelin pääpainikkeet ja -ruudut ovat tässä näkymässä.

### Ylänäkymän kamera



Voit katsella eläintarhasi elämää läheltä ja kaukaa käyttämällä kameran zoomauspainikkeita. Rotate (Kierrä) -painikkeiden avulla voit kiertää näkymää 360 astetta.

## ELÄINTARHAN KÄVIJÄN TILA



Tässä tilassa pääset tutkimaan eläintarhan kaikkia osia läheltä ja tarkasti. Voit kokea eläintarhan arkipäivää eläintenhoitajan näkökulmasta, katsella omaa merieläinessytäsi vieraiden seurassa, ravioittaa karkuteille paenneet dinosuurukset ja paljon muuta.



Näe eläimet läheltä eläintarhan kävijän tilassa

## VALOKUVASAFARI TILA



Ota kuvia eläinten touhvista tai eläintarhan julkisivieraista, tee valokuvaustehtäviä tai päästä sisäinen valokuvajaasi irti ihan vain huvin vuoksi. Paina VÄLILYÖNTIÄ, kun haluat ottaa komean kuvan.

## KOKOA VALOKUVA-ALBUMI



Voit tallentaa eläimistä ja eläintarhasta ottamasi kuvat valokuva-albumiin. Voit sitten viedä ne HTML-muotoon sekä lähettää niitä ystäville, julkaisa Internetissä tai tulostaa omaksi iloksesi.

Lisätietoja saat Zoopediasta.



Kameraan mahtuu 24 kuvaa. Kuvat kannattaa tallentaa albumiin, jotta kamerassa olisi aina filmiä kuvaustilaisuuden tullen.



# Eläintilan esimerkki: Leijonaperhe

## Etsi leijona



- Valitse aluksi ylä näkymä.
- Napsauta Animals (Eläimet) -painiketta.
- Aloita urosleijonasta – napsauttamalla Male Animals (Uroseläimet) -painiketta saat Animals (Eläimet) -ruutuun näkyviin vain uroseläimet.
- Etsi leijona verrytspalkin avulla tai etsi se nopeasti biomin mukaan napsauttamalla Filter Animals (Eläinten suodatus) -painiketta.

**Vihje:** Leijonat elävät savannibiomissa.

## Hyödynnä eläintenhoitajan suosituksia



- Avaa leijonan tietoruutu napsauttamalla leijonaa ja napsauta sitten Zookeeper Recommendations (Eläintenhoitajan suosituksset) -painiketta.
- Vihje:** Zookeeper Recommendations (Eläintenhoitajan suosituksset) -ruudussa näkyy kaikki, mitä eläin tarvitsee!

## Rakenna eläintilan aita



- Aloita rakentamalla leijonan ympärille aita. Jos aitaa ei ole, kävijät eivät uskaltaudu paikalle.
- Napsauta Zookeeper Recommendations (Eläintenhoitajan suosituksset) -ruudussa Fences (Aidat) -painiketta.

Osoita aitaa ja napsauta sitä.

**Vihje:** Leijonat ovat voimakkaita eläimiä, joten valitse tukeva aita.

Osoita hiirellä eläintarhan karttaa, pidä hiiren painike painettuna ja piirrä suuri aidattu alue.

Pian palkkaat eläintenhoitaja, joten lisää seuraavaksi työntekijäportti. Napsauta Fences (Aidat) -painiketta, valitse Staff Gate (työntekijäportti) ja sijoita se paikoilleen napsauttamalla halvamaasi kohtaan aidassa.

**Vihje:** Pian paikalle saapuu myös kävijötä, joten kannattaa lisätä keräyslippaita ja aloittaa viihtyisän alueen suunnittelu – aidan toiselle puolelle!



## Luo eläinympäristö

- Luo mahdollisimman paljon villieläinten luonnonoloja muistuttava ympäristö – eli biome –, jotta eläimet pysyvät terveinä ja tyytyväisinä.

Siirry leijonan biomii eli savannille napsauttamalla Zookeeper Recommendations (Eläintenhoitajan suosituksset) -ruudun Biome Modification (Biomin muokkaaminen) -painiketta.

Valitse Terrain Features (Maaston ominaisuudet) -ruudusta Grass (Ruoho) ja maalaa sitten eläintilassa savannin ruoho biomisiveltimellä.

Pidä hiiren painike painettuna ja liikuta hiirtä. Kun olet valmis, napsauta kakkospainiketta. Maalaa seuraavaksi multaa.

**Vihje:** Maalaa savanniruohoa hieman myös aidan alle, jotta leijona tuntee olonsa kotoisaksi myös aidan vieressä.

Lisää seuraavaksi ympäristön ominaisuudet. Valitse Biome Modification (Biomin muokkaaminen) -välilehden vieressä oleva Habitat Editor Tools (Ympäristöeditorityökalut) -välilehti.

Maalaa sitten mäet, laaksot ja muut ympäristön ominaisuudet käyttämällä ympäristöeditorityökalua samalla tavalla kuin biomisivellintä.

Viimeistele ympäristö lisäämällä savannin puita, kasveja ja kiviä.

## Ruokí eläimet



Ruokinta-aika! Valitse Zookeeper Recommendations (Eläintenhoitajan suosituksset) -ruudusta Animal Food (Eläinten ruoka) ja lisää ruokaa ja vesi.

Lisää lopuksi leijonien suojaat ja eläimiä viihdyttävät lelut.

## Hankí leijona



Napsauta urosleijonaa Zookeeper Recommendations (Eläintenhoitajan suosituksset) -ruudussa, sijoita leijona eläintarhaasi ja päästää leijona sitten valloilleen napsauttamalla kakkospainiketta.



Lisää seuraavaksi naarasleijona. Pidä leijonapariskuntasi terveenä ja tyytyväisenä, niin laumaan voi pian liittyä leijonanpentu.

# Eläimet

## Sinä olet eläintarhasi tärkein eläintenhoitaja

Mikään ei ole hauskempaa kuin huolehtia eläintarhasi eläimistä. Saat täyttää ruoka-astioita, lapioida jätöksiä, hoittaa turkkeja, parantaa tautuja ja huolehtia eläinten muista tarpeista.

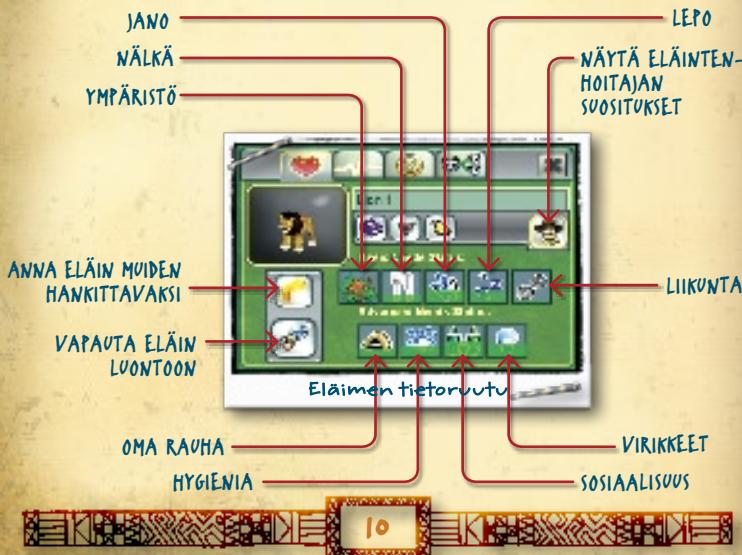
Valitse ylänökymässä eläintilan yläpuolelta Zoo Guest Mode (Eläintarhan kävijän tila) ja lähde sitten etsimään tehtäviä. Paina VÄLINÄPPÄINTÄ, kun näkyviin tulee sanoma, joka ilmoittaa jonkin eläimen tai tehtävän tarvitsevan huomiointasi.

## Eläinentyytyväisyys

Jokaisella eläintarhasi eläimellä on oma Animal Information (Eläimen tiedot) -ruutunsa. Sen avulla voit seurata eläinten vointia.

Voit avata tietoruudun napsauttamalla eläintä eläintarhassa. Voit tarkistaa, hoidatko eläintä oikein, siirtää eläimen eri paikkaan eläintarhassa sekä tehdä muita toimia. Muista katsoa ruuvun kaikki välilehdet.

Tämän ruuvun avulla voit myös vapauttaa eläimen luontoon. Se on hauskaa, mutta lisäksi se kasvattaa pisteytäsi.



## Eläinten kielitä...

Koska eläinkielten käännejää ei (vielä) ole olemassa, tarkkaile seuraavia kuvakkeita:



"OLEN  
TYTYVÄINEN!"



"EN OLE  
TYTYVÄINEN."



"LEMPEÄ  
ILMASSA..."

## Tyytyväisyysvinkkejä

### Perustarpeet ja puhtaus

- Totentuvat toiveet** – Huolehdi aina eläinten perustarpeista ja yritä täyttää vaativimmatkin tarpeet.
- Puhtaat paikat** – Huolehtimalla eläinten ja eläintilojen puhtaudesta pidät taudit loitolta.
- Teknistä ylivoimaa** – Voit valvoa kerralla kaikkia eläimiäsi käytämällä eläintarhan pikatilastoja.

### Yksilöt ja lajit

- Sosiaalista elämää** – Rakenna useita lajeja sisältäviä eläintiloja, jotta eläimet voivat seurustella.
- Laumassa on voimaa** – Sijoita useita lajitovereita samaan tilaan.
- Pikkuisia pentuja** – Hanki samasta lajista sekä uroksia että naaraita, niin saat pian eläintarhaasi uusia eläimiä!

### Mieluisat elinolot

- Tilaan tarvitaan** – Huolehdi siitä, että eläimillä on tarpeeksi tilaa.
- Aikalisä** – Suo eläimille tarpeeksi omaa rauhaa.
- Vaihtelu virkistää** – Päivitä eläintiloja säännöllisesti, varsinkin kun saat hankittua uusia kohteita.



Terveet eläimet = tyytyväiset eläimet

Tyytyväiset eläimet = tyytyväiset kävijät

Tyytyväiset eläimet + tyytyväiset kävijät = erinomainen eläintarha

Sinä varma kaava menestykseen!

# Kävijät

## Kävijöiden viihtyminen

Eläintarhassa on muutakin kuin vain eläimet. Eläintarhan suunnittelussa on otettava huomioon eläintarhassa kävijät ja heidän tarpeensa. Onneksi kävijöiden tarpeet eivät paljonkaan eroa eläinten tarpeista!

Voit rakentaa kävijöitä varten alueita ja rakennuksia samalla tavalla kuin eläintiloja. Construction (Rakennus) -painike avaa Construction (Rakennus) -ruudun. Sen eri välilehdistä voit valita polkuja, rakennuksia, erialoisia maisemia ja muita kävijöiden tyytyväisyyden takaavia elementtejä. Biomisiveltimellä ja ympäristöeditorityökalulla voit tehdä eläintarhastasi viihtyisän ja kauniin.

Huolellinen etukäteissuunnittelu on kaiken aja o. Parhaat eläintarhanjohtajat ajattelevat ennen kuin toimivat!

## Onko kaikilla hyvät oltavat?

Eläintarhan portesta astelevat kävijät saattavat vaikuttaa laumalta, mutta jokainen heistä on yksilö, jolla on omat suosikkejänsä, -ruokansa ja -paikkansa, yksilöllisistä tarpeista puhumattakaan.

Napsauttamalla kävijöitä saat heti selville heidän tarpeensa, lempieläimensä, ajatuksensa ja paljon muuta tietoa. Tarkkaile seuraavia kuvakkeita:



"OLEN  
TYYYVÄINEN."



"EN OLE  
TYYYVÄINEN."



"YMMÄRRÄN."



"EN YMMÄRÄÄ."



"LOISTAVAA!"



"EN NÄE."



"TARVITSEN  
PANKKIAUTOMAATIN."



"TARVITSEN  
ROSKAKORIN."

## 10 vinkkiä, joiden avulla pääät kävijät tyytyväisänä

**Tarpeeksi väljyyttää –** Rakenna väljiä tiloja ja katselalueita sekä mukavan leveitä polkuja.

**Puhtaat paikat –** Älä koskaan tingi siisteydestä ja huoltotoimista.

**Monimuotoisia eläintiloja –** Rakenna eläintiloja, joissa on useita lajeja ja harvinaisia eläimiä.

**Palveluita kävijölle –** Perusta ruoka- ja juomakojuja, ravintoloita, käymälöitä sekä lepopaikkoja.

**Eläinperheitä –** Kävijät pitävät niistä. Mitä enemmän eläinvauvoja, sitä enemmän kävijät lahjoittavat rahaa!

**Tasainen kassavirta –** Sijoita keräyslippaita eläintiloihin, lisää pankkiautomaatteja ja määritä hinnat, jotka takaavat parhaan tuoton.

**Pieneläinkohheet –** Lisää vaikkapa merieläimiä esittelevä kosketusallas.

**Huvituksia –** Käytä kävijöitä viihdyttäviä eläinesiintyjiä.

**Eläinteemoja –** Koristeile julkisia alueita eläinaiheilla.

**Koulutusta –** Lisää vaikkapa sinivalaiden tila.



Suosikkejäimeni!



Vierailla on omat lempieläimensä. Kun vieraat näkevät omia suosikkejaan, he lahjoittavat tavallista enemmän rahaa!



# Eläintarhan työntekijät

Mahtavimmatkaan eläintarhanhoitajat eivät tule toimeen yksinään, joten palkkaa avuksesi työntekijöitä. Napsauta Staff (Työntekijät) -välilehteä ja valitse tiimiisi työntekijöistä parhaat!



## Eläinenthoitajat

Eläinenthoitajat vastaavat kaikkiin eläinten tarpeisiin. Se ei ole mikään vaativat tehtävä, joten he saavat työntekijöistä suurinta palkkaa. Valitse vähintään yksi eläinenthoitaja koko eläintarhalle ja lisäksi muita hoitajia harvinaisia eläimiä tai yksittäisiä eläintiloja varten.

Työntekijät tarvitsevat työntekijäportin voidakseen hoitaa tehtäviään. Sellaisen saat Construction (Rakennus) -ruudun Fences (Aidat) -välilehdestä.

## Luuenoitsijat

Kävijät pitäävät eläinaiheisista esitelmiistä. Aina utta oppiessaan he lahjoittavat rahaa!

Luuenoitsijat tarvitsevat puhujakorokkeen voidakseen luennoida kävijöille. Korokkeen voit valita Staff (Työntekijät) -ruudun Staff (Työntekijät) -välilehdestä.



## Merieläinten kouluttajat

Merieläinten kouluttajat opettavat merieläimille loistokkaita temppuja, joilla eläimet ihmetyttävät kävijöitä.

Merieläinten kouluttajat tarvitsevat koulutusta varten sisäänkäynnin altaaseen. Kalasta se Construction (Rakennus) -ruudun Tanks (Altaat) -välilehdestä.



Vaihda välillä kävijän tilaan. Kiireissimmäkin eläintarhanhoitajan kannattaa välillä liittyä kävijöiden joukkoon ja tarkistaa, miten asiat sujuvat.



## Paleontologit

Paleontologit kaivavat fossileja. Palkkaa paleontologi etsimään sukuvuuttoon kulleiden eläinten jäähönksää eläintarhan mailta. Paleontologit tutkivat fossileja Extinct Research Lab -tutkimuslaboratoriossa, minkä lisäksi he kouluttavat kävijöitä.

Paleontologit toimittavat fossilit Extinct Research Lab -tutkimuslaboratoriin ja kouluttavat kävijöitä Extinct Education Center -koulutuskeskuksessa.

Molemmat löydät Construction (Rakennus) -ruudun Buildings (Rakennukset) -välilehdestä.



## Dinojen vangitsemistiiミ

Kävijät rakastavat dinosuuruksiä, mutta niistä voi koitua survia ylläpitokuluja, etenkin jos ovela dino pääsee karkuteille. Ei kuitenkaan häitä, sillä dinojen vangitsemistiiミ robottisyötteineen on aina valmiina!

Tiimi ryntää tehtävänsä dinosurustalosta. Sen löydät Construction (Rakennus) -ruudun Buildings (Rakennukset) -välilehdestä.

## Viihdyyttäjät

Viihdetty kävijä on iloinen kävijä!

Kävijät villiintyvät, kun dinosurukset ja sapelihammaskissat aloittavat viihdyttävän esityksensä. Katso, miten ne tanssivat.

Päästä esiintyjät näyttämölle, niin kävijät näkevät nukketeatteriesityksen. Tarvittavat kohteet löydät Staff (Työntekijät) -ruudun Staff (Työntekijät) -välilehdestä.



## Huoltohenkilökunta

Huoltohenkilökunta pitää eläintarhan puhtaana ja toimivana. Yksikään eläintarhanhoitaja ei pärjää ilman heitä!

# Eläintarhan johtaminen

## Parhaat tulonlähteet

**Kävijöiden lahjoitukset** – Lahjoitukset ovat tuottavin tulonlähte. Sijoita riittävästi keräyslippaita eläintiloihin.

**Pääsylipputulot** – Pääsylipuista kertyy tuloja varsinkin aluksi, mutta muista: jos lippu maksaa liikaa, kävijät saattavat kääntyä kannoillaan ja palata kotiin.

**Ruoka- ja juomakojut sekä ravintolat** – Nämä ovat välttämätön tulonlähte, mutta selvitä toki, mitkä näistä ovat kannattavimpia ylläpitokustannusten jälkeen.

**Matkamuistokärryt ja -kaupat** – Sijoita matkamuistojen myyntipisteitä eläintiloihin.

**Kierrätys** – Kierrättämällä saat tuloja. Etenkin kompostirakennuksen rakentaminen kannattaa. Sen ylläpito ei maksa mitään, mutta se tuottaa kuvauudessa saman määärän rahaa kuin juomakojut. Kompostointi on takuuvarma tulonlähte, mutta sijoita komposti kavas kävijöistä, tai he saattavat nostaa mekkalan.

## Eläintarhan tilatiedot

Lahjakkaimmat eläintarhanjohtajat oppivat nopeasti taitaviksi eläintarhan tilaruudun ja pikatilastojen käyttäjiksi. Näiden toimintojen avulla voit hoitaa yhtä aikaa useita erilaisia eläintarhan tehtäviä.



## Viiden tähden eläintarha



Kaikki luomasit eläintarhat saavat pistettä sen mukaan, kuinka ne menestyvät. Menestys ilmaistaan 1/2–5 tähden asteikolla, joka näkyy näytön vasemmassa yläkulmassa. Pistemäärään vaikuttaa usea eri tekijä, ja se voi suurentua tai pienentyä pelin aikana.

- ★ **Tyytyväiset eläimet** Tyytyväiset eläimet = enemmän pistettä
- ★ **Lajien määrä** Useita lajeja sisältävät eläintilat = enemmän pistettä
- ★ **Eläinten määrä** Enemmän eläimiä = enemmän pistettä
- ★ **Tyytyväiset kävijät** Tyytyväiset kävijät = enemmän pistettä
- ★ **Opettavaiset eläintilat** Oikeat biomit = enemmän pistettä
- ★ **Viihdyyttävät eläimet** Eläimet lähetä näyttävät näkymät = enemmän pistettä
- ★ **Haasteet** Suoritetut haasteet = enemmän pistettä
- ★ **Takaisin luontoon** Eläinten vapauttaminen luontoon = enemmän pistettä!



## Pelasta uhanalaiset lajit!

Kaikkialla maailmassa on eläinlajeja, joita uhkaa sukupuuttoon kuoleminen. Tällaisia eläinlajeja ovat esimerkiksi jaavansarvikuono, hyeenakoira ja espanjanilves. Pelaamalla Zoo Tycoon 2: Endangered Species -pelää voit estää tällaisten lajien katoamisen maapallolta.

Uhanalaiset eläimet lajitellaan niiden uhanalaisuusluokituksen mukaan.



Äärimmäisen  
uhanalainen



Uhanalainen



Vaarantunut Silmälläpidettävä



## Ilmarata

Ilmarataa kiertävässä junassa kävijät pääsevät tarkastelemaan eläintarhan elämää lintuperspektiivistä. Voit rakentaa ilmaradan napsauttamalla Construction (Rakennus) -ruudun Transportation (Kulku) -välilehteä. Sijoita ilmarata-asema haluamaasi kohtaan ja pudottele ratapylväitä sopiviiin kohtiin. Voit sijoittaa useita väliasemia reitin varrelle.

## Korotetut kävelyreitit

Korotetut kävelyreitit ja tarkkailutasanteet paitsi suovat eläimille oman rauhan myös antavat kävijöille erinomaisen mahdollisuuden tarkkailla puiston elämää. Näitä elementtejä varten on oma välilehtensä Construction (Rakennus) -ruudussa. Voit sijoittaa korotetut kävelyreitit samalla tavalla kuin muutkin polut, mutta muista jättää tilaa portaille.



## Perusta eläinsafari!

Zoo Tycoon 2: African Adventure -pelissä pääset tutustumaan maanosaan, jonka luonto on erittäin monimuotoinen. Mukana on 20 Afrikassa asuvasta eläinlajia, kuten lihaa syvä sihteerilintu, hunajaan tykästynyt mesimäyrä ja kirjavakuonoinen mandrilli.



## Maasturireitit



Voit rakentaa maasturireitin napsauttamalla Construction (Rakennus) -ruudun Transportation (Kulku) -välilehteä. Sijoita maasturiasema kartalle haluamaasi kohtaan ja vedä tie reittialueelle.

Voit sijoittaa puomeja kohtiin, joissa jalankulkijat tavallisesti ylttävät tien. Turvallisuus ennen kaikkea!



Villia ja vapaa!



## Sukella vesieläinten valtakuntaan!

Tee aaltoja vesieläinten kanssa Zoo Tycoon 2:

Marine Mania® -pelissä! Koe merielämän hauskuus 20 eläimen sevrassa. Mukana ovat muun muassa suloinen merisaukko, leikkisä pullonokkadelfiini, ällykäs miekkaavalas ja valtaisa valkohai.

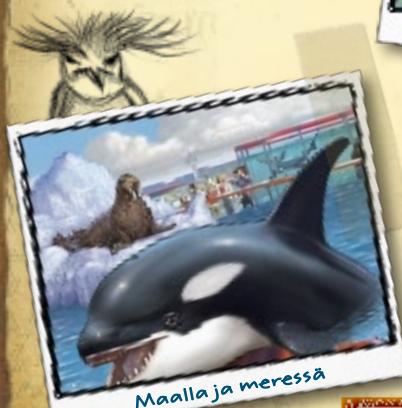


### Altaiden rakentaminen

Merieläimet oleskelevat suurimman osan ajastaan asuinaltaissaan. Asuinaltaan rakentaminen muistuttaa aidan rakentamista eläintarhaan. Aloita rakentaminen napsauttamalla Construction (Rakennus) -painiketta ja valitse sitten Tank Building (Alaan rakentaminen) -välilehti.

### Viminen eläinten kanssa

Haluaisitko viedä merikilpikonnan kanssa? Se on helppoa Marine Mania -pelissä! Valitse vain merieläin, jonka kanssa haluat viedä, avaa sen tietorutu ja napsauta Swim with Animal (Vi eläimen kanssa) -painiketta.



### Rantaelämää

Jotkin merieläimet eivät vieti kaikkea aikaansa vedessä. Esimerkiksi kalifornianmerileijona ja tyynenmerenmursu elävät sekä maalla että vedessä. Ne tarvitsevat asuintilan, jossa on maata ja merivettä.

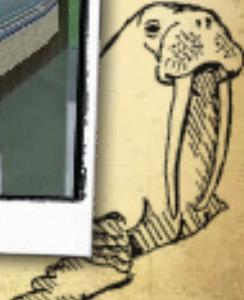
### Kouluttajat ja temput

Kaikki esitykset vaativat taitoa. Kaikenlaisia merieläimiä voi kouluttaa tekemään temppuja, ja ne on merkitty tähdellä. Marine Mania sisältää myös uuden henkilökunnan jäsenen: kouluttajan.

### Suurí show

Oletko valmis tuottamaan esityksen? Napsauta esitysaltaassa olevaa esityslavaa, jolloin saat näkyviin Show Platform Information (Esityslavan tiedot) -ruudun. Valitse sitten Create Show (Luo esitys), jotta saat Edit Show (Muokkaa esitystä) -ruudun näkyviin. Valitse esityksen eläin tai eläimet Add Animal (Lisää eläin) -toiminnolla.

Nyt voit lisätä esitykseen temppuja ja koreografioita. Voit lisätä ohjelmanumeroon tempun napsauttamalla ohjelmanumeron alla olevaa Add New Trick (Lisää uusi tempu) -painiketta. Kun ensimmäinen ohjelmanumero on valmis, napsauta Add New Trick (Lisää uusi tempu) -painiketta, kun se tulee näkyviin seuraavaa ohjelmanumeroa varten, ja niin edelleen. Valitse Save and Exit (Tallenna ja lopeta), kun olet lisännyt tempuit kaikkiin esityksesi ohjelmanumeroihin.



## Palauta kadonneet lajit!



Yli 30 sukupuuttoon kuollutta eläintä on palannut takaisin! Ne ovat yhdessä ensimmäistä kertaa koko modernin historian aikana - ja vain sinun eläintarhaasi varten! Tapaa söpö dodolintu, massiivinen Amerikan mastodontti, hurja sapelihammaskissa ja muut muinaisaikojen kiehtovat eläimet Zoo Tycoon 2: Extinct Animals -pelissä.



Sairaiden eläinten etsiminen



Ohje  
Karanneiden eläinten etsiminen



Tehtävätiloruu  
Fossiilien etsiminen  
Dinojen rauhoittaminen  
Tautien parantaminen

### Minipelit

Extinct Research Lab -tutkimuslaboratoriolla on minipelit, joissa etsitätään fossileja (Fossil Finding) ja kootaan niitä (Fossil Building), luodaan eläimiä (Animal Creation) ja parannetaan tautuja (Disease Curing). Avaa tietoruuva napsauttamalla laboratorioita, niin pääset aloittamaan!



### Fossiilien etsiminen

Lapio heilumaan! Lähde omalle fossiilien etsintäretkeilleesi napsauttamalla Extinct Research Lab -tutkimuslaboratorioita, valitsemalla Find Fossils (Fossiilien etsiminen) -välilehti ja napsauttamalla Find Fossils (Etsi fossiileja) -painiketta. Etsi fossiilien sijaintipaikkoja eläintarhan kävijän tilassa omalla etsintätyökalullasi tai palkkaa paleontologi etsimään niitä sillä aikaa, kun huolehdit itse eläintarhanjohtajan muista velvollisuuksista.

### Fossiilien kokoaminen

Kun olet kerännyt kaikki tietyn eläinlajin fossiilit, napsauta laboratorioita, valitse Build Fossils (Fossiilien kokoaminen) -välilehti ja napsauta sitten Assemble a Fossil (Kokoa fossiili) -painiketta. Aloita palapeli valitsemalla eläin luettelosta. Voit kiertää palasia käyttämällä näppäimistön näppäimiä > ja < tai NUOLINÄPPÄIMIÄ.

### Eläinten luominen

Se elää! Valitse laboratorioruudusta Create Extinct Animals (Muinaisten eläinten luominen) -välilehti ja valitse sitten haluamasi eläin luettelosta. Paina NUOLINÄPPÄIMIÄ ja napsauta hiiren painiketta, niin saat yhdistelyä laboratorioissa näkyviä kuvioita ja herätettyä eläimet henkiin!

### Tautien parantaminen

Iskikö elefanttitauti? Etsi sairastuneet eläimet napsauttamalla Find Diseased Animals (Etsi sairaat eläimet) -painiketta. Selvitä vihjeiden avulla, mikä oikein on vialla, lähetä näytteet laboratorioon ja keksi parannuskeino.

### Dinot karkuteillä

Jos dinosaurukset eivät ole täysin tyytyväisiä oloihinsa, ne saattavat ryhtyä riehumaan! Kun yksi dino saa raivokohauksen, muut seuraavat perässä. Napsauttamalla ensin Find Rampaging Animals (Etsi karanneet eläimet) -painiketta ja sitten Tranquelize Animal (Rauhoita eläin) -painiketta voit käyttää nukutuspyssyä eläintarhan kävijän tilassa.



Nukutuspyssy!

### Kävijöiden vihdyyttäminen

Kävijät osallistuvat hupiin kaivamalla esiiin fossileja kaivuuvuopasta ja viemällä löytönsä Extinct Education Center -koulutuskeskuksen kokoamista varten. Siellä paleontologi kertoo kiinnostavia tietoja muinaisista eläimistä.



## Mahtava määrä eläimiä

Biomien avulla saat koostettua eläimillesi täydelliset tilat. Ultimate Collection -pelin mahtavat eläimet ovat kaikkein tytyväisimpää, kun biomiihin perustuva elintila muistuttaa mahdollisimman paljon niiden elintilaa luonnossa.

Tutustu eri biomeihin ja niissä viihtyviin eläimiin – ja luo sitten kaikkien aikojen eläintarha!

### Vuoristo



### Vedenpohja



### Pohjoinen havumetsä



### Rannikko



### Aavikko



### Heinäaro



Bisoni



Siniantilooppi



Kääpiöelefanti



Jätiläiskameli



Przewalskin-hevonen



Mesimäyrä



Sihteerilintu



Falklandinkettu

### Savanni



Afrikannorsu



Hyeenakoira



Mustasarvikuno



Gepardi



Seepra



Musta-antilooppi



Jätiläispahkasika



Leijona



Masaikirahvi



Strutsi



Aroseepra



Verkkokirahvi



Sivatherium



Thomsoningaselli



Pahkasika



Gnu

### Syvämeri



Sinimarliini



Merinhakkkilpikonna



Kampavasarahaai



Lyhytevät-pallopää

### Rintta



Mustaevähai



Paholaisrausku



### Pensasaro



Maasika



Intiannorsu



Aavikkooilves



Doedicurus



Jätiläiskilpikonna



Keihäsantilooppi



Kirahviantilooppi



Jätiläislaisiaiseni



Jätiläisvaraani



Nelisormimangusti



Punakenguru



Valkosarvikuno

### Lauhkean ryöhykkeen metsä



### Tundra



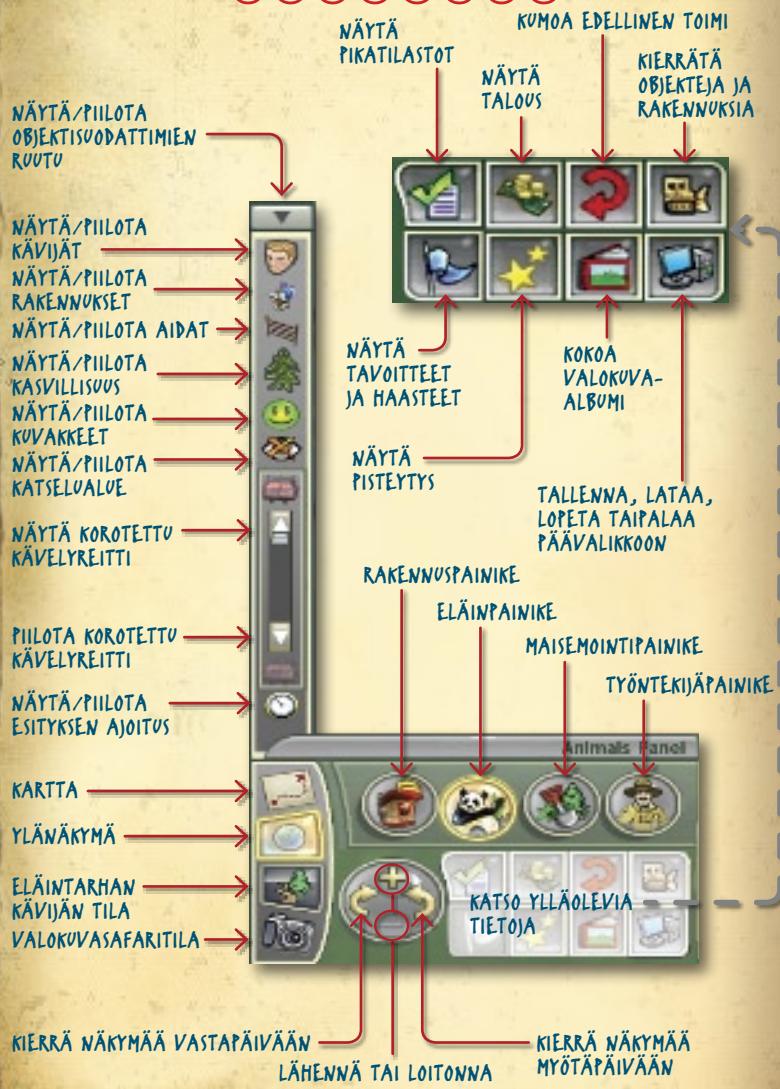
### Trooppinen sademetsä



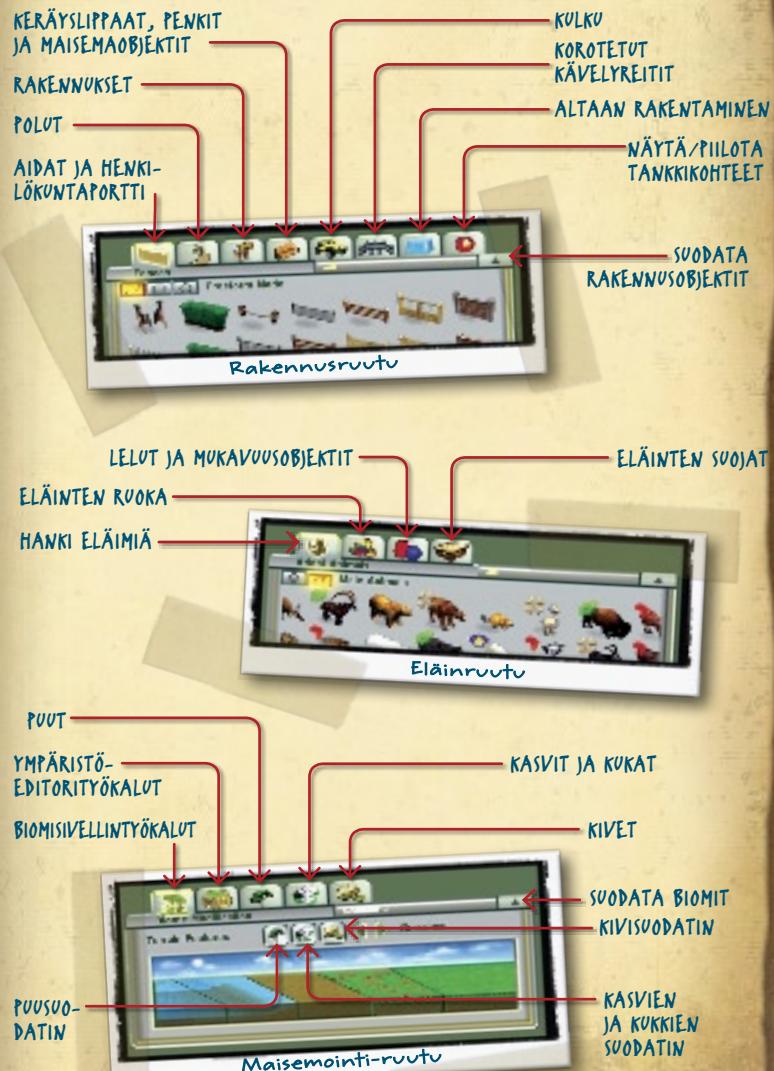
### Kosteikko



## Pelin pääpäinikkeet



## Pelin pääruudut



# Tuotetukitietoja

Argentina	(54) (11) 4316-4664	<a href="http://www.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a>
Australia	13 20 58	<a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>
Brasil	0800 888 4081	<a href="http://www.microsoft.com/brasil/soporte">www.microsoft.com/brasil/soporte</a>
Canada	(877) 568-2495	<a href="http://www.microsoft.com/support">http://www.microsoft.com/support</a>
Österreich	+43 (0) 50222 22 55	<a href="http://www.microsoft.com/austria/support">www.microsoft.com/austria/support</a>
Belgique	+32 - 2-513-2268	<a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>
België	02-5133274	<a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>
Belgium	02-5023432	<a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>
Caribe	1-877-672-3842	<a href="http://www.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a>
Centroamérica	(506) 298-2020	<a href="http://www.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a>
Chile	800-330-6000	<a href="http://www.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a>
Colombia	(91) 524-0404 ó 9800-5-10595	<a href="http://www.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a>
Ceská Republika	841 300 300	<a href="http://www.microsoft.com/cze/support/">www.microsoft.com/cze/support/</a>
Danmark	+45 44 89 01 11	<a href="http://www.microsoft.com/danmark/support">www.microsoft.com/danmark/support</a>
Ecuador	(593) (2) 258 025	<a href="http://www.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a>
Suomi/Finland	+358 (0) 9 525 502 500	<a href="http://www.microsoft.com/finland/support">www.microsoft.com/finland/support</a>
France	(33) (0) 825 827 829-0-1020#	<a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>
Deutschland	+49 (0) 1805 / 67 22 55	<a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a> <a href="mailto:microsoft@service.microsoft.de">microsoft@service.microsoft.de</a>
Ελλάδα	801 500 3000 ἡ (30) 211 12 06 500	<a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>
Magyarország	06 1 267 4636	<a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>
Ireland	(01) 706 5353	<a href="http://www.microsoft.com/ireland/support">www.microsoft.com/ireland/support</a>
Italia	(+39) 02-70-398-398	<a href="http://www.microsoft.com/italy/support">www.microsoft.com/italy/support</a>
Luxembourg (EN)	+32 2-5023432	<a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>
Luxembourg (FR)	+32-2-513-2268	<a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>
Luxemburg	+32 2-5133274	<a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>
México	(52) (55) 267-2191	<a href="http://www.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a>
Nederland	020-5001005	<a href="http://www.microsoft.nl/support">http://www.microsoft.nl/support</a>
Netherlands	020-5001053	<a href="http://www.microsoft.nl/support">http://www.microsoft.nl/support</a>
New Zealand	(64) (9) 357-5575	<a href="http://www.microsoft.com/nz/support">www.microsoft.com/nz/support</a>
Norge	+47 22 20 50	<a href="http://www.microsoft.com/norge/support">www.microsoft.com/norge/support</a>
Panamá	(800) 506-0001	<a href="http://www.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a>
Perú	(51) (1) 215-5002	<a href="http://www.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a>
Polska	+48 22 5941999	<a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>
Portugal	+351 808 223 242	<a href="http://www.microsoft.com/portugal/soporte">http://www.microsoft.com/portugal/soporte</a>
Россия	8 (800) 2008001	<a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>
España	(902) 197 198	<a href="http://www.microsoft.com/spain/support">http://www.microsoft.com/spain/support</a>
Slovensko	0850 111 300	<a href="http://www.microsoft.com/slovakia/support">www.microsoft.com/slovakia/support/</a>
Sverige	+46 (0) 8-752 09 29	<a href="http://www.microsoft.com/sverige/support">www.microsoft.com/sverige/support</a>
Schweiz	0848 802 255	<a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>
Suisse	0848 800 255	<a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>
Svizzera	0848 801 255	<a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>
Türkiye	+90 212 444 6787 (MSTR)	<a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>
UAE	800 4089 /+971 43917700-4	<a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>
UK	0870 60 10 100	<a href="http://www.microsoft.com/uk/support">www.microsoft.com/uk/support</a>
Uruguay	(598) (2) 916-4445	<a href="http://www.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a>
Venezuela	(58)(212)276-0500	<a href="http://www.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a>

Saat lisätietoja tuoteen yleisistä tukiperiaatteista osoitteessa <http://support.microsoft.com/>.

Näillä sivuilla voit:

- Saada tietoa tuoteen yleisistä tukiperiaatteista.
- Tutkia Microsoftin tietokannan artikkeleita, jotka vastaavat tiettyihin kysymyksiin.
- Lähettää kysymyksesi ja saada apua Internetin kautta Microsoftin tukiasiantuntijalta. **Kaikkialla maailmassa:** Tuen saatavuus Yhdysvaltojen ja Kanadan ulkopuolella saatetaan vahimella. Alueelliset yhteystiedot ovat osoitteessa <http://support.microsoft.com/international.aspx>. Jos Microsoftilla ei ole tuotetuksia maassasi tai asuinpaikassasi, ota yhteys siihin toimittaajaan, jolta ostit Microsoft-tuotteen.

**Ehdot:** Microsoftin tuotetuinen käyttämäinen edellyttää kulloinkin käytössä olevien hintojen, käyttöoikeuksien ja ehtojen hyväksymistä. Microsoft varaa itselleen oikeuden tehdä muutoksia hintoihin, käyttöoikeuksiin ja ehtoihin ilman erillistä ilmoitusta.

Tämän asiakirjan kaikki tiedot, mukaan lukien URL-osoitteet ja muut viittaukset Web-sivustoihin, voivat muuttua ilmoittamatta. Kaikki tässä yhteydessä esitettyt esimerkkiyritykset, organisaatiot, tuotteet, domain-nimet, sähköpostiosoitteet, logot, henkilöt ja tapahtumat ovat kuviteellisia eikä niillä ole mitään yhteyttä todellisiin yhtiöihin, organisaatioihin, tuotteisiin, domain-nimiin, sähköpostiosoitteisiin, logoihin, henkilöihin tai tapahtumiin, ellei muuta ole erikseen ilmoitettu. Tekijänoikeuslakien noudattaminen on käytäjän vastuulla. Tämän asiakirjan mitään osaa ei saa jäljentää, tallentaa tai siirtää noutojärjestelmään tai siirtää missään muodossa tai millään tavalla (elektronisesti, mekaanisesti, valokopiomallia, tallentamalla tai muutoin) mikäänkään käyttötarkoitukseen ilman Microsoft Corporationin antamaa nimenomaista kirjallista lupaa.

Microsoftilla voi olla patentteja, patentihakemuksia, tavaramerkkejä, tekijänoikeuksia tai muita immateriaalioikeuksia, jotka koskevat tämän asiakirjan aihepiiriä. Tässä asiakirjassa ei myönnetä mitään oikeuksia näihin patentteihin, tavaramerkkeihin, tekijänoikeuksiin tai muihin immateriaalioikeuksiin, ellei Microsoftin kirjallisessa käyttöoikeussopimuksessa nimenomaisesti toisin mainita.

Mainttujen todellisten yhtiöiden ja tuotteiden nimet saattavat olla omistajensa tavaramerkkejä.

Ohjelmistomateriaalin valtuuttamaton kopioiminen, purkaminen lähdekoodiksi, julkinen esittäminen, vuokraaminen, maksun kerääminen pelaamisesta tai kopiointisuojaus on kielletään jyrkästi.

© 2008 Microsoft Corporation. Kaikki oikeudet pidätetään.

Microsoft, DirectX, Marine Mania, Microsoft Game Studios -logo, Windows, Windows Vista käynnistyspainike, Zoo Tycoon ja/tai muut mainitut Microsoftin tuotteet ovat Microsoft Corporationin tavaramerkkejä.

Tuotteen on kehittänyt Blue Fang Games Microsoft Corporationille. Blue Fang Games ja Blue Fang -logo ovat Blue Fang Games, LLC:n rekisteröityjä tavaramerkkejä. Jeep® on DaimlerChrysler Corporationin rekisteröity tavaramerkki.

Oisia ohjelmistosta on sisällytetty käyttöoikeussopimuksen mukaisesti. © 1997-2006 Numerical Design, Ltd. Kaikki oikeudet pidätetään. Gamebryo® on Numerical Design, Ltd:n rekisteröity tavaramerkki. Ikärajavakausi on Interactive Digital Software Associationin rekisteröity tavaramerkki. Kaikki muut tavaramerkit ovat haltijoidensa omaisuutta.

[www.zootycoon.com](http://www.zootycoon.com)